

*Marek Konopczyński**
*Filip Konopczyński***

Tożsamość w sieci. Perspektywa socjopedagogiczna

Pod koniec lat 90., kiedy rozpoczęto badania nauk społecznych nad fenomenem internetu, postawiono zasadniczy dla kwestii tożsamości problem: czy „wspólnota” sieciowa jest wspólnotą w tradycyjnym rozumieniu tego pojęcia? Innymi słowy, czy role społeczne mogą być odgrywane w przestrzeni wirtualnej? Wellman (Wellman&Gulia, 1997) słusznie zauważył, że internet nie był pierwszą XX-wieczną nowinką technologiczną, która wpłynęła znacząco na relacje między jednostkami. Wcześniejsze wynalazki (umasowienie samochodów, telefonów, telewizorów) także znacząco wpłynęły na formę wspólnotowości. Przekaznik jest przekazem, jak mawiał modny i wpływowy w latach 70. Marshall McLuhan, a zmiany technologiczne niezmiennie od tysiącleci wpływają nie tylko na codzienne życie, ale także na sposób i kategorie myślenia. Pozostając w ramach myślenia właściwego dla antropologii mediów, można przypomnieć, że według Waltera Onga wynalazek druku wpłynął na indywidualizację i racjonalizację kultury. Według Neila Postmana natomiast wiele zdobyczy cywilizacyjnych zostało zaprzepaszczonych wraz z wynalazkiem telewizji, która to ustanowiła rozrywkę jako główny cel życia.

Autorzy piszący o internecie w latach 90., w czasach, gdy sieć była w powiśnięciach, z konieczności musieli występować z pozycji proroków. Jak to zazwyczaj z wieszczami bywa, wielu z nich popadało w skrajności: Internet postrzegano więc albo jako wielkie zagrożenie dla światowej kultury, źródło patologii społecznych i zaburzeń osobowościowych, albo jako narzędzie rewolucji społecznej, które uczyni świat w pełni demokratycznym i egalitarnym, zniszczy wszelkie granice i bariery.

Po ponad kilkunastu latach można powiedzieć, że większość radykalnych prognoz okazała się błędna. Internet nawet w krajach, gdzie dostęp do niego jest powszechny, nie zniósł rozwarstwienia społecznego ani nie uleczył ludzi z ich

* Prof. dr hab. Marek Konopczyński, Pedagogium Wyższa Szkoła Nauk Społecznych w Warszawie

** Filip Konopczyński, Uniwersytet Warszawski

egzystencjalnych problemów. Z drugiej strony, mimo spędzania dużej ilości czasu przed monitorem ludzie wciąż pracują, spotykają się ze znajomymi i zakładają rodziny. Skrajności, w które popadali badacze ostatnich dekad, powinny być przestrożą dla co bardziej radykalnych stwierdzeń współczesnej nauki.

Nie da się jednak zaprzeczyć, że coś się zmieniło. Zarówno w sferze społecznej, jak i indywidualnej sieć jako potężne medium oddziałuje na jej użytkowników. Dzieje się tak, ponieważ Internet stał się formą kontaktów interpersonalnych, a więc takich, które kształtują tożsamość.

Z punktu widzenia społeczeństwa całościową teorię nowego typu relacji społecznych przedstawił Manuel Castells, nazywając ją teorią „sieciową”. Według niego współczesne, oparte nie tylko na produkcji, ale przede wszystkim na wymianie informacji społeczeństwa nie są zbudowane jak dawniej – na relacjach hierarchicznych, lecz – horyzontalnych. Metafora sieci obrazować ma to, że jednostki, często w relacjach zapośredniczonych przez nowe media, wymieniają wiedzę, ucząc się wzajemnie dzięki sieci połączeń, której są częścią. Dzięki temu utrata jednego ogniwa nie musi się wiązać z istotną stratą dla sieci. Podmiot indywidualny staje się trybem w maszynie, a jego znaczenie i użyteczność nie są niezastąpione. Społeczeństwo sieci dnia dzisiejszego (a tym bardziej jutra) jest bardzo przywiązane, jeśli nie uzależnione, do nowego medium – sieci wirtualnej. Zmiana paradygmatu funkcjonowania większych grup, o której pisał Castells, jest dodatkowo zwirtualizowana i przybiera nowe formy. W tym miejscu można zadać pytanie, jak tak rozumiane relacje międzyludzkie wpływają na jednostkę; jak się ona w nich definiuje, i wreszcie, jak w nich się po prostu *czuje*. Punktem wyjścia dla tego wystąpienia będzie pewna gigantyczna produkcja filmowa ze Stanów Zjednoczonych.

Garść refleksji nad „awataryzacją”* współczesnego życia

Każdy człowiek odczuwa mniej lub bardziej wyraźnie świadomość swojego istnienia jako zindywidualizowanego podmiotu. Świadomość ta jest dla niego w pewnym sensie stabilizatorem utrzymującym wewnętrzną samoregulację i umożliwiającym dialog pomiędzy światem wewnętrznych przeżyć a światem zewnętrznych doznań. Niektórzy ludzie często doświadczają świadomości swojego istnienia w bolesny dla siebie sposób i wówczas zastanawiają się nad przyczynami swoich klęsk życiowych. Z reguły świadomie lub nieświadomie winą za taki stan rzeczy obarczają postępowanie innych, na ogół starając się nie doszukiwać u siebie przyczyn swoich niepowodzeń. W związku z tym często powstają u nich przeświadczenia, że inni ich nie cenią, nie lubią lub myślą o nich z pogardą. Aby człowiek mógł współuczestniczyć w kształtowaniu swojej społecznej indywidualności, musi posiadać

*Awatar – reprezentacja uczestników światów wirtualnych. Dotyczy zarówno rzeczywistych ludzi uczestniczących za ich pomocą w tych światach, jak i postaci generowanych przez samo oprogramowanie.

poczucie uznania go przez innych ludzi (Kwiatkowska, 2005). Dzięki temu nabiera przekonania o własnej wartości oraz kompetencjach uznawanych przez otoczenie.

Jeżeli przyjmujemy, że zawartość treściową *Ja* każdego człowieka tworzą osobiste przekonania na swój temat, to możemy założyć, że dotyczą one cech osobowych, cech fizycznych, zdolności, posiadanych potencjałów, perspektywy interakcji społecznych, systemu wartości (Tesser, Felson, Suls, 2004, Aronson, Wilson, Akert, 1997). Atrybuty te składają się na wiedzę, dzięki której każdy człowiek może odpowiedzieć na pytanie: **kim jestem lub jaki jestem?** Są to podstawowe pytania dotyczące istoty naszej egzystencji, a odpowiedź na nie implikuje indywidualne i społeczne postępowanie, tworzące ramy i w pewnym sensie treści naszych ról życiowych. Oczywiście próby odpowiedzi na wspomniane pytania nie występują często w bezpośredniej formie uświadomionej, a jedynie jako sposoby reagowania społecznego, mniej lub bardziej adekwatnego sytuacyjnie lub w postaci reakcji odróżnionej w czasie i przestrzeni.

Przyjmuje się, że ludzka **tożsamość** ma silne powiązania z **odgrywanymi rolami społecznymi**. Jednak tylko te role, które są, mogą tworzyć różnorodne przestrzenie tożsamościowe powiązane i uwewnętrznione (zinterioryzowane) z ich rolami życiowymi, które często wzajemnie się uzupełniają lub wykluczają. Pytanie, które chcemy postawić w niniejszym opracowaniu, brzmi: Jak wygląda zjawisko tworzenia przestrzeni i parametrów tożsamościowych w kontekście cech strukturalnych tożsamości i prezentowanych ról życiowych i społecznych w świecie wirtualnym?

Formy i przejawy wspólnotowości zmieniają się wraz z kulturą. Istotne jest to, jak daną relację przeżywa jednostka. Jeśli sama postrzega swoje zachowanie w sieci jako „społeczne” (np. na portalu typu „nasza klasa”), to nie sposób zaprzeczyć, że mamy do czynienia z rodzajem wspólnotowości. Anderson (Anderson, London 1983) wprowadził pojęcie „wspólnoty wyobrażonej” (*imagined community*), która oparta jest na abstrakcyjnych relacjach (w przeciwieństwie do bliskich więzi, takich jak np. w rodzinie). Niektóre formy internetowej interakcji wielu jednostek wydają się być takimi właśnie wspólnotami wyobrażonymi.

Internet jest nośnikiem multimedialnym, gdzie obok słowa pisanego występują także obrazy, dźwięki, filmy. Korzystający z Internetu (z angielskiego *user*) może działać w różny sposób. Poza przeglądaniem stron informacyjnych, słuchaniem muzyki i oglądaniem (byłe legalnych!) filmów może także zaznaczać swą obecność, realizować swoje potrzeby uczestnictwa. Może więc zamieszczać komentarze na dużych portalach informacyjnych, być członkiem wielu tematycznych for internetowych, kontaktować się z innymi użytkownikami poprzez profil na serwisie społecznościowym, wreszcie grać w interaktywne gry sieciowe w rodzaju *Second Life*.

Z każdą formą uczestnictwa w sieci wiąże się inny rodzaj tożsamości (choćby tymczasowy), która jest wymagana dla uczestnictwa w danym medium (Stuart Hall nazwałby ją raczej identyfikacją, *identification*, jako że jest ona mniej esencjalna i bardziej zmienna). I tak komentując artykuł znanego publicysty na ogólnokrajowym

portalu, możemy zachować pełną anonimowość. Uczestnicząc regularnie w tematycznym forum internetowym, będziemy budować swój wizerunek poprzez to, co będziemy pisać, jednocześnie zachowując nasze prywatne dane dla siebie.

Szczególnie interesująco wydaje się przedstawiać sprawa tożsamości w grach internetowych. Mimo ogromnego postępu technologicznego współczesne gry sieciowe (np. słynny *Second Life*) nie są w stanie dać iluzji rzeczywistości w stopniu, w jakim jest to obrazowane w filmach *science fiction* w rodzaju *Avatara* czy nieco już dziś staromodnego *Matrixa*. Nie przeszkadza to jednak, że miliony osób na całym świecie biorą każdego dnia udział w rozgrywkach sieciowych w wirtualnych światach, spędzając często wiele godzin na zabijaniu fantastycznych potworów czy kupowaniu nowych ubrań dla swojego awatara. Z punktu widzenia zewnętrznego obserwatora ktoś, kto 8 godzin dziennie gra w gry komputerowe jest po prostu uzależniony. Jednak patrząc przez okulary osoby uczestniczącej w rozgrywce, sytuacja jest zgoła inna. Wirtualne sukcesy, znajomości czy rozwijanie umiejętności są źródłem satysfakcji i wymagają zaangażowania, także emocjonalnego, co często podkreślają sami gracze – istotne dla nich jest bowiem, aby „być kimś” w świecie gry. Tym samym postrzegają oni swoją komputerową aktywność jako rodzaj społecznych relacji, gdzie status i prestiż wiążą się z odczuwaniem emocjonalnej satysfakcji.

Tożsamość Avatara

Avatar, film Jamesa Camerona stał się największym sukcesem komercyjnym w historii kina. Obejrzały i oglądają go nieustannie miliony ludzi na całym świecie. Otrzymał liczne nagrody, a w tym prestiżowe amerykańskie oscary. Jaki magnetyzm zawiera w sobie ta z pozoru baśniowa opowieść, jakie niesie treści i jakie zostawia nam przesłanie, skoro w tak krótkim czasie podbiła serca i umysły ludzi różnych kultur? Przyjrzyjmy się fabule z perspektywy mechanizmów konstruowania tożsamości.

Film w swojej warstwie fabularnej jest sugestywnie zrealizowaną opowieścią o symbolicznej walce dobra ze złem (złych ludzi z dobrymi uczłowieczonymi zwierzętami), walce odbywającej się w dwóch wymiarach: realnym (rzeczywistym) i wirtualnym (nierealnym). Jednak w trakcie filmu oba wymiary przenikają się wzajemnie i zlewają w jeden byt wizualny tak, że w końcowym efekcie widzowie nie są w stanie ich rozróżnić, i w końcu wybierają ten piękniejszy, mądrzejszy i bardziej przekonujący – świat wirtualny.

Im dłużej trwa ta specyficzna narracja, tym widzowie coraz bardziej identyfikują się z postaciami – stworami ze świata nierealnego, wspierając ich mentalnie i psychicznie w walce z ludźmi. Na dodatek, jedna z postaci realnych (niepełnosprawny młody mężczyzna) przedostaje się do świata awatarów i zaczyna pomagać tubylcom w ich zmaganiach z najeźdźcami (żołnierzami, domyślnie: amerykańskimi). Ów bohater,

były żołnierz, za pomocą urządzenia technicznego (elektronicznej kapsuły), swobodnie przenosi się z jednego wymiaru w drugi, przyjmując postać zwierzęcia – awatara, dzięki czemu zyskuje sprawność w nogach (w świecie realnym miał niedowład nóg). Film kończy się porażką i śmiercią ludzi – najeźdźców, a świat awatarów pomimo poniesionych strat, rekonstruuje się i odżywa. Nasz bohater pozostaje w nim na zawsze jako stwór – Avatar, przeżywając głęboką miłość z podobnym sobie z wyglądu, upodobań i systemu wartości awatarem płci żeńskiej.

Cóż, wydaje się, że jest to opowieść filmowa jak wiele innych, wzruszająca, nieco banalna, trochę moralizatorska, na pewno wizualnie piękna i sugestywna. Wyzwalająca w nas rozmaite przeżycia, a w tym również tęsknotę i nadzieję, a więc według filozofów Szkoły Frankfurckiej emocje, na których bazuje kicz. Komentatorzy poważnie analizujący treści *Avatara* zwracali przede wszystkim uwagę na jego subwersywny, pacyfistyczny i liberalny (w znaczeniu amerykańskim) charakter produkcji (np. Žižek).

Spójrzmy na to z innej strony. Może jest to projekt wizjonerski, ukazujący przyszłość kreacji tożsamościowych następnych pokoleń, którym świat realny, ludzki, nie będzie w stanie zaspokoić podstawowych potrzeb psychicznych, aksjologicznych czy biologicznych? A może jest to wizja zmaterializowania odwiecznych ludzkich pragnień – bycia szczęśliwym i nieśmiertelnym? Skoro współczesna cywilizacja nie jest w stanie nam tego zapewnić w realnym życiu, to może technika uczyni to w życiu wirtualnym? Dzięki temu możemy się stawać (być, istnieć) takimi, jakimi pragniemy. Bez kalectw, odważnymi, wspaniałymi, kochanymi lub złymi, podłymi i niebezpiecznymi dla innych... Możemy kreować własne alternatywne parametry tożsamości, nadając im głęboki sens egzystencjalny. Postulaty „życia jako przedmiotu kreacji autora” Dandysów wszystkich epok nigdy nie mogły być realizowane w prostszy sposób.

Wirtualizacja naszego życia przybiera coraz większe tempo i zakres. To już nie tylko niedoskonałe telefony komórkowe, wirtualne konta bankowe, wirtualne zakupy przez Internet, portale społecznościowe czy fora internetowe. To także rozmaite gry w rodzaju *second life* czy *World of Warcraft*, w których na siłę próbujemy dopatrzeć się wyłącznie rozrywki. Na naszych oczach, ale bez udziału naszej świadomości, świat realny miesza się ze światem wirtualnym. Gubimy podstawowe wymiary czasoprzestrzeni, która od zarania dziejów współkreowała naszą tożsamość, i które dla XX-wiecznych antropologów były podstawowym kryterium samookreślenia jednostki (Hall, 1996). Jednocześnie staramy się za wszelką cenę zatrzymać nasz zegar biologiczny. Nie udaje się to w życiu realnym, a więc może pozostaje tylko wirtualność, rzeczywistość bezwymiarowa, bez początku i bez końca. Co, poza potrzebami biologicznymi trzyma nas w świecie realnym?

Wyobraźmy sobie następującą historię. Przykładny obywatel, mąż, ojciec czwórki dzieci, jest żarliwym komputerowcem (computer geek) i każdą wolną chwilę spędza przed monitorem. Okazało się, że powodem owej pasji jest gra komputerowa

– *Second Life*, w której funkcjonuje on jako postać dziecięca zabawiająca się nieobyčajnie z gromadką awatarów przedstawiających małe dzieci. Pewnego dnia o jego pasji dowiaduje się żona. Czy powinna powiadomić o zachowaniu męża organy ścigania? Czy należy zgłosić sprawę lekarzowi psychiatrze? I jak wreszcie ma się czuć, zostawiając męża w domu z ich dziećmi?

Z punktu widzenia prawa nie można stwierdzić złamania prawa, gdyż normy prawne (tzw. *Cybercrime laws*) nie regulują takich aspektów zachowania w świecie nierealnym. Ostatecznie zachowanie ojca nie wywierało skutków w życiu realnym i jego „pedofilia” pozostawała kreacją postaci w grze. Nie był on przestępcą, podobnie jak pedofilem nie był Vladimir Nabokov, tworząc postać Humberta Humberta w „*Lolcie*”. Gdyby tak było, należałoby objąć systemem karnym wielomilionową rzeszę mieszkańców kuli ziemskiej, (w tym ogromną część dzieci), które codziennie w popularnych grach komputerowych zabijały i zabijają niezliczone ilości wirtualnych humanoidalnych postaci. Tak więc w świetle prawa mężczyzna okazał się człowiekiem niewinnym i przyzwoitym.

Mamy tu do czynienia ze swoistym przemieszaniem dwóch światów: nierealnego z realnym. Czy powstał w ten sposób trzeci świat realno-nierealny, niemający jednak nic wspólnego ze znanymi i rozpoznawalnymi stanami ciężkich zaburzeń psychiatrycznych? Metaforycznie można powiedzieć, że jesteśmy świadkami zjawiska zmaterializowania się „niemiejsca” i „nieprzestrzeni”, o których kiedyś wspominał Albert Einstein, tworząc swoją teorię względności, a które do tej pory poszukiwaliśmy w przestrzeni fizyki teoretycznej. Jak w takiej sytuacji może funkcjonować ludzka tożsamość w wymiarze strukturalnym i strategicznym? I wreszcie: jak socjalizować do takiego świata?

Nauka wyróżnia dwa podstawowe typy cech strukturalnych ludzkiego Ja: **zróżnicowanie** i **integrację**. Pierwszy związany jest ze stopniem zróżnicowania wymiarów i aspektów spontanicznego myślenia o sobie, drugi natomiast z jakością i jednorodnością tego myślenia. Przykładem zróżnicowania jako cechy strukturalnej Ja jest funkcjonowanie osoby w odmiennych rolach społecznych, od poprawnych i akceptowanych, na przykład roli dobrego kolegi czy koleżanki, do nieakceptowanych i odrzucanych społecznie takich jak rola przestępcy czy dewianta. Przytoczony wyżej przykład pokazuje, że jest możliwe, a nawet raczej pewne, istnienie mechanizmu zróżnicowania jako cechy strukturalnej Ja równoległe w świecie realnym i wirtualnym.

Z kolei **integracja** jako cecha strukturalna Ja przejawia się skalą poziomą od niejednorodności do względnej zgodności treściowej ról życiowych i prowadzi do wykluczania się tych ról lub ich współlistnienia.

Ludzie mogą utworzyć poprawną i akceptowaną społecznie tożsamość mężczyzny czy kobiety, a jednocześnie nieakceptowaną tożsamość roli seksualnej, ojcowskiej czy macierzyńskiej. Integracja i zróżnicowanie jako cechy strukturalne

ludzkiego Ja są od siebie współzależne, a od stopnia wieloaspektowości schematu Ja zależy poziom ujednolicenia wizerunku podczas odgrywania poszczególnych ról życiowych. Prawdliwość ta, występująca w realnym życiu społecznym, być może również ma miejsce w świecie wirtualnym, a integracja jako cecha strukturalna Ja może funkcjonować jednocześnie i w wirtualu, i realu.

Sieciowy świat wirtualny oferuje także możliwość kreowania i wcielenia się w różne postacie w tym samym czasie. Innymi słowy, można odgrywać rozmaite role społeczne w różnych „miejscach Internetu” – nie trzeba dodawać, że żadna spójność między nimi (co jest normą w świecie realnym) nie jest wymagana. O wiele trudniej jest mówić np. o konflikcie ról w sytuacji, gdy ten, kto je odgrywa pozostaje anonimowy.

Wiele zachowań ocenianych negatywnie jest możliwych w Internecie ze względu na zasłonę anonimowości. Osoba, która dopuszcza się takiego zachowania, odczuwa (przynajmniej chwilową) deindywidualizację (Mendels, 1999): czyn odrywa się od sprawcy. W przypadku wykreowanych awatarów możemy mieć do czynienia z brakiem poczucia odpowiedzialności za czyn, bo „przecież to awatar a nie ja”. Z drugiej strony ten sam mechanizm może mieć pozytywne skutki, bo jednostki mogą z większą łatwością zachowywać się nonkonformistycznie i wyłamywać z „cichy tyranii” grupy. To, jakie skutki wywołuje anonimowość, zależy nie tylko od kontekstu sytuacji, ale także od świadomości podmiotu.

Wysoki poziom zróżnicowania obrazów własnej osoby prowadzi do utworzenia wielu wyspecjalizowanych parametrów tożsamości. Zapewniają one elastyczne przystosowanie człowieka do wielu okoliczności i kontekstów związanych z pełnieniem ról społecznych, a więc pozwalają na wypełnienie tych ról poprawnymi i akceptowanymi społecznie treściami tożsamościowymi. Dzięki temu zwiększa się jakościowy poziom przystosowywania społecznego jednostki do wymagań środowiskowych i kulturowych. Mówimy wówczas o jakościowo prawidłowym poziomie przystosowania społecznego danego człowieka i o prawidłowej realizacji przez niego ról społecznych. Z kolei mały stopień zróżnicowania wiąże się z niską elastycznością i wysokim poziomem kompulsywności przystosowawczej, co z kolei prowadzi do trudności tożsamościowych w wypełnianiu ról społecznych (Goffman, 2000). Człowiek posiadający fragmentaryczne, o niskim poziomie zróżnicowania Ja odczuwa brak wewnętrznego punktu odniesienia umożliwiającego integralne i ciągłe poczucie tożsamości (Tesser, Felson, Suls, 2004).

Powstaje w tym miejscu zasadnicze pytanie, czy wspomniane prawidłowości funkcjonują w trakcie naszych kreacji wirtualnych, podczas wędrówek w świecie wirtualnym, w sposób oderwany od naszego tożsamościowego istnienia w realu, czy może w sposób równoległy, tworząc w pewnym sensie sytuację „schizofreniczną”? I co z tego może wynikać dla naszego funkcjonowania psychicznego, osobowego i społecznego?

Nowy problem pedagogiczny?

Z punktu widzenia pedagogiki zagadnienie Internetu i wirtualizacji życia psychicznego jednostki to kwestia podstawowa. Ta dziedzina nauki nie ma charakteru czysto informacyjnego; pełni także, a może nawet przede wszystkim, funkcję formacyjną. Polska myśl pedagogiczna w ostatnich latach podjęła próbę zmierzenia się z tym problemem. Co znaczące, zadanie to potraktowano przede wszystkim jako wyzwanie praktyczne. W publikacjach z lat ostatnich (m.in. drugi tom *Pedagogiki medialnej* czy prace prof. Wacława Strykowskiego) włożono wiele wysiłku w stworzenie mechanizmów wykorzystywania nowych mediów do tradycyjnie rozumianej działalności pedagogicznej. Mówiąc inaczej, przyjęto założenie, że młody człowiek wychowany w Internecie (a może należałoby powiedzieć: przez Internet?) może być poddany takim samym zabiegom pedagogicznym jak przedstawiciel poprzedniej, „niezdigitalizowanej” generacji.

A może współczesna pedagogika wymaga zmiany paradygmatu myślenia o podmiotowości jednostek (nauczycieli, wychowanków) i powinna być głęboko przemyślana? Dostosowywanie starych rozwiązań do nowych narzędzi edukacyjnych może w obecnej dobie okazać się niewystarczające.

Wracając do problemów sformułowanych wcześniej, ważne jest to, czy osoba realizująca się w wirtualności postrzega swoje zachowanie w świecie wirtualnym jako przejaw jej realnej, stałej tożsamości czy może jej aktywność w sieci postrzega jako oderwaną, niezależną? Dla pedagoga, który ma zamiar oddziaływać na wychowanka za pośrednictwem sieci, to zagadnienie absolutnie najistotniejsze. W przypadku gdy działalność w świecie wirtualnym nie jest odczuwana jako związana z rolą społeczną opartą na tożsamości, o świadomym procesie wychowawczym nie może być mowy.

Pojawia się tu nowy pedagogiczny problem intelektualny i praktyczny, nad którego rozwiązaniem warto się pochylić. Wydaje się, że dotychczasowe powszechne pedagogiczne postrzeganie i interpretowanie świata wirtualnego w kontekstach jego uzależniającego wpływu na człowieka już nie wystarcza i nie wytrzymuje próby czasu. Niewątpliwie mamy tu do czynienia z problemem uzależnień, ale nie można go utożsamiać z uzależnieniami wynikającymi z przyjmowania środków psychoaktywnych. Tak samo jak postrzegania świata poprzez pryzmat ekranu komputera nie można traktować wyłącznie w kategoriach zbierania doświadczeń intelektualnych. Wydaje się również, że nasze dotychczasowe umiejętności metodologiczne związane z intelektualnymi analizami wpływu na człowieka literatury, filmu czy teatru mogą okazać się niewystarczające czy wręcz nieadekwatne.

Jeśli przyjmiemy za Anthonym Giddensem, że tożsamość ludzka jest funkcjonalnym sposobem myślenia o sobie i własnych priorytetach życiowych w kontekście ich społecznego odbioru, to funkcjonalność myślenia przejawia się w pełnionych rolach życiowych i społecznych oraz treściach tych ról. Wiemy, że fundamentem i konstruktorami naszej tożsamości są struktury i mechanizmy procesów poznawczych

i twórczych (percepcja, emocje, motywacje, pamięć, myślenie, wyobraźnia) i to one kreują naszą egzystencję tożsamościową w wymiarze indywidualnym i społecznym.

Współcześnie wiemy już, że parametry tożsamości dewiacyjnej spełniają funkcję obronną – chronią status osobowy jednostki, która na skutek takich a nie innych okoliczności socjalizacyjnych, biopsychicznych i cywilizacyjno-kulturowych, wykreowała tożsamość dewiacyjną. Wiemy również, że powstawanie tożsamości dewiacyjnej poprzedzone jest tzw. erozją tożsamościową, której wskaźnikiem są parametry tzw. tożsamości płynnej. Ich istotą jest uruchamianie mechanizmów spływania informacji o sobie samym i otaczającej rzeczywistości, co skutkuje zaniżeniem poziomu jakościowej identyfikacji osobowej i społecznej, przejawiającej się w pełnionych rolach i treściach tych ról.

Tożsamość dewiacyjna i tożsamość tzw. normalna podlegają tym samym regułom i mechanizmom tworzenia, funkcjonowania i przekształcania. Różnica między nimi w największym skrócie polega na występujących poziomach zniekształcania jakości i adekwatności funkcjonalnego sposobu myślenia o sobie samym, w skład którego wchodzi również samoocena oraz rozpiętość pomiędzy Ja realnym a Ja idealnym i wynikających z tego wyborach priorytetów, a także poziomach jakościowego postrzegania i identyfikowania kontekstów społecznych oraz typach i poziomach cech strukturalnych ludzkiego Ja.

Dlatego zasadne są trzy pytania, które warto w tym miejscu postawić:

1. Czy jest możliwe, aby nasza tożsamość funkcjonowała samodzielnie niejako „oderwana” od naszej fizyczności i materii biologicznej (bo już nie od sfery ekonomicznej: przecież za uczestnictwo w sieci trzeba płacić) ?

2. Czy jest również możliwe adekwatne i zidentyfikowane pełnienie wirtualnych ról życiowych i społecznych oraz kreowanie procesu socjalizacji w sieci ze wszystkimi znanymi nam w życiu realnym skutkami? Czy w związku z tym można przeżywać emocje w wirtualu, kochać i być kochanym, nienawidzić i być znienawidzonym? Czy można w tym świecie postrzegać, myśleć, posiadać motywacje, pamięć i wyobraźnię, a więc czy można tam wykreować i zrealizować własną tożsamość, nieważne czy normalną czy dewiacyjną, tak jak uczynił to bohater filmu *Avatar*. Czy można wreszcie w ten sposób zapewnić sobie tożsamość nieśmiertelną i tym samym spełnić przynajmniej połowicznie jedno z odwiecznych pragnień ludzkości?

3. Czy cechy strukturalne ludzkiego Ja, takie jak zróżnicowanie i integracja, podlegają tym samym mechanizmom tworzenia i funkcjonowania w świecie wirtualnym co w świecie rzeczywistym, materialnym, prawdziwym?

Są to być może podstawowe pytania o istotę naszej współczesnej egzystencji psychicznej i społecznej, o sens i właściwości współczesnej tożsamości.

Odpowiedź na nie może okazać się decydująca dla zdefiniowania nie tylko parametrów sylwetki tożsamościowej „zwirtualizowanych ludzi”, ale też przeorganizowania istoty teorii i praktyki pedagogicznej w sensie ogólnym, w tym teorii i praktyki pedagogiki resocjalizacyjnej.

Jeśli przyjmiemy założenie, że syndrom nieprzystosowania społecznego jest w swojej istocie syndromem nieadekwatnej, dewiacyjnej tożsamości, to proces resocjalizacji będzie polegał na przekształcaniu jej dewiacyjnych parametrów w parametry niedewiacyjne.

Być może w niedalekiej przyszłości proces resocjalizacji z powodzeniem zafunkcjonuje w świecie wirtualnym, dajmy na to w grze *Second Life*, aby pomóc istniejącym (żyjącym, funkcjonującym, bytującym?) tam już tożsamościowo młodym ludziom, których liczba nieustannie się powiększa. Skoro w *Second Life* istnieją kościoły wszelakich bóstw, są msze, śluby i cmentarze, można odbyć pielgrzymkę do Mekki czy porozmawiać z księdzem redaktorem Bonieckim... Czemu nie mają tam powstać (a może już istnieją?) zakłady karne czy poprawcze?

Z dzisiejszego punktu widzenia powyższe pytania wydają się cokolwiek błahie w perspektywie rozwoju rozgrywek wirtualnych. Nie możemy jednak wykluczyć, że wraz z postępem technologicznym interaktywne gry sieciowe będą w stanie dostarczać przeżyć zbliżonych do tych, które przeżywamy realnie. Być może w przyszłości uzależnienie od wirtualnego, zrównoważonego pod względem jakości doznań z realnym, świata będzie wielkim problemem cywilizacyjnym. Wirtualne iluzje stawiane będą na równi z tradycyjnymi uzależnieniami. Tak komputerowo zapośredniczone relacje przestaną być rojeniem pisarzy fantastyki naukowej, a staną się podstawą refleksji psychologicznej, socjologicznej, pedagogicznej.

I tak oto na naszych oczach i w naszych umysłach dokonuje się niepojęta i nieobliczalna w skutkach narracja – narracja przekraczająca naszą wyobraźnię i doświadczenie poznawcze, której jesteśmy zarówno świadkami, twórcami, jak i ofiarami, narracja urzeczywistniająca kres podstawowych aksjomatów – czasoprzestrzeni i materii. Świadkiem tego jest nasz język i problemy, które sprawia nam mówienie o tych wymiarach w Internecie. Owa czasoprzestrzeń do tej pory naturalna, oczywista i rzeczywista, przesiąka jak dziurawa beczka „bezczasową” „nieprzestrzenią” już nie tak naturalną, oczywistą i rzeczywistą, a jednak istniejącą; materia, po której stąpamy i która nas otacza staje się oparami mgły. Kreujemy i urealniamy więc świat, który być może w przyszłości stanie się naszym edenem i nadzieją albo przeznaczeniem i piekłem.

W ten oto sposób współczesny człowiek próbuje stać się twórcą, a może Stwórcą nie tylko własnej tożsamości realnej, człowieczej i przemijającej, ale również tożsamości wirtualnej, istniejącej poza czasem i przestrzenią, poza materią, biologią i aksjologią. Każdy użytkownik sieci, chcąc nie chcąc, jest współczesnym Dandysem.

Streszczenie

Artykuł poświęcony jest analizie współczesnych problemów psychologicznych i społecznych związanych z funkcjonowaniem *second lifu* w Internecie. Autorzy stawiają tezę, że współczesna rzeczywistość realna i wirtualna nawzajem się mieszają, co wywołuje określone

skutki psychologiczne i społeczne. Artykuł poświęcony jest poszukiwaniom odpowiedzi, na ile aktywność młodzieży w grach, zabawach i kontaktach internetowych ma wpływ na kształtowanie się wirtualnej i realnej tożsamości. Postawione pytania zmierzają w kierunku określenia, czy jest możliwe równoległe funkcjonowanie dwóch tożsamości ludzkich: realnej i wirtualnej.

Abstract

Identity in the network. Socio-pedagogy perspective

The article is focused on the analyses of the modern psychological and social problems related to functioning of the "Second-Life" in the internet. The author forms a thesis that modern real and virtual reality mix together, resulting in particular psychological and social outcomes. The article aims at finding the answer to the question to what extent the activity of the youth in internet games, activities and contacts has an influence on forming the virtual and real identity. The questions asked are to find the answer if it is possible for two human identities, the real and virtual, to function in parallel.

Bibliografia

- Anderson, B. (1983) *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London: Verso.
- Aronson E. (1992) *Człowiek – istota społeczna*. Warszawa: WN PWN.
- Aronson E. Wilson T.D. Akert R.M. (1997) *Psychologia społeczna. Serce i umysł*. Poznań: Zysk i S-ka.
- Baumeister R.F. (red.) (1986) *Public self and private self*. New York: Springer-Verlag.
- Brown J.D. (1998) *The self*. New York: McGraw-Hill.
- Campbell D.T. (1990) Blind variation and selective retention in creative thought as in other knowledge process. *Psychological Review* no. 67.
- Campbell J. (1990) Self-esteem and clarity of the self-concept. *Journal of Personality and Social Psychology* no. 59.
- Castells M. (2004) *Informationalism, Networks and the network society: a theoretical blueprint*. Northampton.
- Cialdini R.B. (2004) *Wywieranie wpływu na ludzi. Teoria i praktyka*. Gdańsk: GWP.
- Festinger L. (1957) *A theory of Cognitive Dissonance*. Stanford: University Press.
- Fukuyama F. (2004) *Koniec człowieka*. Kraków: Wyd. Znak.
- Giddens A. (2001) *Nowoczesność i tożsamość „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*. Warszawa: WN PWN.
- Giddens A. (2006) *Socjologia*. Warszawa: WN PWN.
- Goffman E. (2005) *Piętno. Rozważania o zranionej tożsamości*. Gdańsk.
- Hall, S. (1996) 'Who Needs Identity?' In S. Hall and P. du Gay (red.) *Questions of Cultural Identity*, s. 1–17. London.
- Jones E.E. (1990) *Interpersonal perception*. New York: Freeman.
- Konopczyński M. (1996) *Twórcza resocjalizacja*. Editions Spotkania.
- Konopczyński M (2006) *Metody twórczej resocjalizacji*. Warszawa: WN PWN.
- Kowalski R.M., Leary M.R. (1990) Strategic self-presentation and The avoidance of aversive events. Antecedents and consequences of self-euhancement and self-depreciation. *Journal of Experimental Social Psychology*, no. 26.
- McKenna Y.A., Bargh J.A. a *Plan 9 From Cyberspace: The Implications of the Internet for Personality and Social Psychology* Katelyn.

- Melchior M. (1990) *Spoleczna tożsamość jednostki*. Warszawa: Uniwersytet Warszawski. Wydział Profilaktyki, Resocjalizacji i Problemów Społecznych.
- Melosik Z. (1996) *Tożsamość, ciało, władza*. Poznań–Toruń: „Edytor”.
- Mead G.H. (1975) *Umysł – osobowość – społeczeństwo*. Warszawa: PWN.
- Siemieniecki B. (red.) (2008) *Pedagogika medialna*, t. 2. Warszawa: WN PWN.
- Szczukiewicz P. (1998) *Rozwój psychosomatyczny a tożsamość*. Lublin.
- Szmajke A. (1999) *Autoprezentacja – maski, pozy, miny*. Olsztyn: Wyd. Ursa.
- Tesser A., Felson R.B., Suls J.M. (2004) *Ja i tożsamość*. Tłum. A. Karolczak. Gdańsk.
- Wellman B, Gulia M. (1997) *Virtual Communities as communities*. Toronto.